SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº16

Play2 manía



Devil May Cry 2

Movimientos • Mapas • Consejos • Personajes • Extras

¿Acaso necesitas una excusa para machacar a todos los demonios del Inframundo? Aunque, a decir verdad, a ti te importa un carajo todo ese rollo del Bien y del Mal. Venga, reconoce que sólo lo haces por diversión. Nosotros lo hacemos...

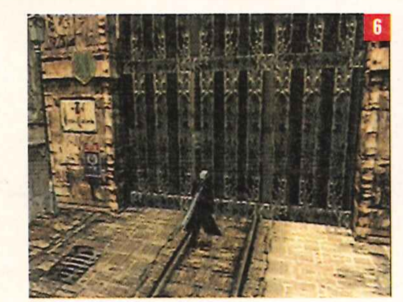
NIVELES DE DANTE

MISIÓN 1

Rompe las **estatuas de piedra** que verás por ahí para obtener tus primeros **Orbes Rojos (1)**. Cuando hayas dado unos saltitos exploratorios por ahí, ve al **rincón de la izquierda (2)** para hallar unos cuantos **Orbes Rojos** más. Después, baja por las escaleras de la derecha.

Verás una torreta en la parte inferior de la escalera, en la esquina.

Entra para acceder a un área **escondida (3)**, toma los **Orbes Rojos** y vuelve por donde has venido con un salto doble para regresar a la zona anterior. Continúa bajando y **salta el muro** que bloquea tu camino. Justo después de ese muro, en la parte alta de la pared de roca, verás una especie de **cornisa** y, más arriba, una **cabeza de estatua** tallada en la roca. Sube hasta ella para descubrir varios **Orbes Rojos** secretos.





Después, avanza un poco más para ver un arco de piedra. Hay un pedazo de **Orbe Azul** en lo más alto, tómalo **(4)**. Un poco más allá, verás una secuencia de vídeo que te presentará a tus **primeros enemigos**, los Agofonis **(Cuadro Enemigo 1)**.

Continúa calle abajo recogiendo los Orbes Rojos de las fachadas **(5)** hasta tu encuentro con tus **nuevos enemigos, las Puias (Cuadro Enemigo 2)**.

En este mismo lugar, verás la entrada a la primera **habitación secreta (6)**. En realidad, se trata del enorme portón que hay en la pared del fondo, entre las dos Puias que han aparecido en la secuencia de vídeo de antes. Entra en esta puerta secreta usando ● al acercarte a ella.

Después, podrás continuar bajando por la calle de la izquierda. De nuevo encontrarás un muro con una puerta cerrada que te impide continuar, pero puedes saltar el muro por encima. Sin embargo, aquí encontrarás la **segunda habitación secreta**, entrando por la puerta cerrada de este muro, por el lado de allá, después de haberlo saltado **(7)**.

También puedes avanzar en esta zona saltando de tejado en tejado, y por el canal, y recogiendo todos los **Orbes Rojos** que veas. Sea cual sea el camino que elijas, no dejes de explorarlo todo **(8)**. →

↘ ENEMIGO 1: AGONOFINIS, TERREOFINIS Y MORTFINIS

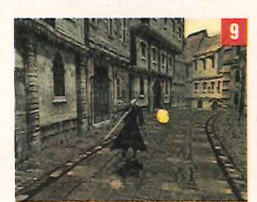
Son variedades de esqueletos apresados en celdas metálicas, muy parecidos a las marionetas del primer juego. No son listos, ni rápidos, ni fuertes. Los hay de tres clases: Agonofinis, Terreofinis y Mortfinis. Los primeros no portan ningún arma, sólo te pegan con los brazos; los segundos suelen llevar hachas o espadas, pero son tan lentos que no tienes que preocuparte; y los terceros, llevan unos escudos que utilizan como bumeranes, con cuchillas en los bordes, así que con estos ten algo más de cuidado. Es mejor que elimines a los Mortfinis antes que a los demás, para que dejen cuanto antes de darte la lata. No te costará demasiado acabar con ninguno de ellos.

↘ ENEMIGO 2: PUIAS

Son una especie de "buitres leonados" que se dedican a volar a tu alrededor casi todo el tiempo mientras te lanzan meteoros de fuego o, a veces, se lanzan en picado intentando alcanzarte con las garras. Usa las Pistolas desde lejos o la Espada en el aire contra ellas, saltando y pulsando ▲ en el aire si crees que las puedes alcanzar. Cuando estén al ras del suelo, aprovecha para darles con la Espada, porque eso te permitirá ahorrar tiempo. No te preocupes por sus vuelos rasantes, casi nunca te alcanzan a no ser que te quedes quieto demasiado tiempo en un mismo sitio. Son un poco pesadas, porque no paran quietas, pero aparte de eso, no tienes de qué preocuparte.










11


12

Así llegarás a un punto, cerca del Orbe Amarillo que encontrarás (9), en el que la calle se cortará impidiéndote el paso y **comenzarán a atacarte unos cuantos Agonofinis**. Finiquítalos para que la barrera de magia roja desaparezca y poder **continuar calle abajo** (10).

Enseguida verás, al fondo de esta calle, una Estatua del Tiempo. Como en el primer juego, éstas sirven **para comprar ítems o mejorar tus armas**. Salta al canal inferior que hay al lado para encontrar otro **trozo de Orbe Azul** (11). Camina hasta el final de la calle. Verás un **Orbe Rojo** encima de una fachada: salta para cogerlo y caerás al otro lado. **Has de luchar contra unas Msiras (Cuadro Enemigo 3).**

Si ya lo has hecho, coge la Llave del suelo (12) y úsala en la puerta con rejas de más allá (13). Atraviesa el pequeño corredor y sal por la siguiente puerta. Accederás a una **zona con dos caminos posibles**, aunque en realidad, ambos dan al mismo sitio. Recórrelo todo para no dejarte ningún **Orbe Rojo**. Verás un **generador de Orbes Rojos** abajo del todo (14). Atízale con la Espada una y otra vez hasta agotarlo, cuando se apague, y sal por el camino que hay un poco más arriba, donde están enfilados varios **Orbes Rojos** más, para acabar el nivel con un vídeo.

↘ENEMIGO 3: MSIRAS

Ésta es una especie de... "mono monstruoso". Las Msiras son el primer tipo que encontrarás de esta especie, y no son difíciles de eliminar. Aún así, son muy rápidas al acercarse a ti, y dan unos zarpazos de cuidado. Lo mejor que puedes hacer contra ellas es usar la Escopeta a bocajarro, pero claro, todavía no tienes ese arma, así que recuerda este consejo para cuando cuentes con un arsenal más variado. Por ahora, y a falta de algo mejor, usa las Pistolas cuando estén lejos y la Espada en las distancias cortas, saltando para evitar sus zarpazos, ¿de acuerdo?



13


14

■ MISIÓN 2

Baja por las escaleras y **rompe la puerta con forma de cara** (1). Así llegarás a la primera zona de la **cueva subterránea**. Después, entra por las **puertas A**, acabando con unos cuantos Agonofinis que encontrarás en la zona (2); y **B**, para encontrar una **fuente de Orbes Rojos** y, además, la entrada a una nueva **habitación secreta** en una de las cajas de madera (3).

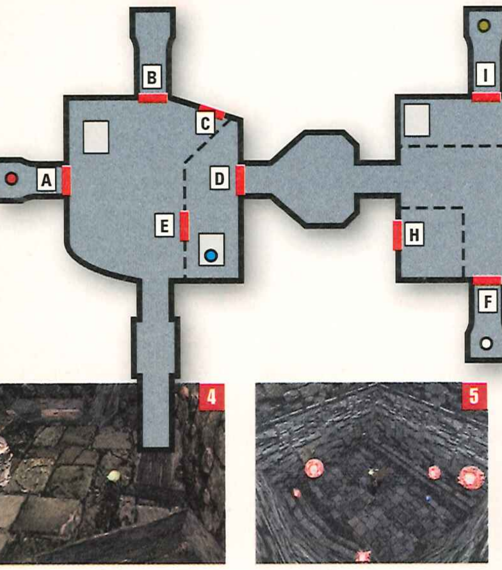
A continuación, ve a la puerta C del mapa y rómpela para desplazar la pared que te dará acceso a la siguiente zona. Hay una **trampa** en el suelo: al pisarla, caerás a una especie de foso y te atacarán varios Agonofinis. Cuando se desplace la pared, serás atacado en esta ocasión por diversos murciélagos (4), llamados **Flambats (Cuadro Enemigo 4).**

La puerta por la que debes continuar es la D, pero quizás quieras

1


2


3



4

5

romper la **puerta E** para desplazar otra pared en este escenario. Se abrirá un área nueva, donde podrás buscar la **segunda trampa** para dar con un **pedazo de Orbe Azul** y varios **Orbes Rojos** (5).

Entra en D, para llegar a una sala con **baldosas** en el suelo. Se trata de un **pequeño puzzle**: cuando intentes salir por la puerta del fondo, ésta se bloqueará con un hechizo. Para romperlo, **ve al centro iluminado de las baldosas** (6). Algunas baldosas se levantarán, y entre ellas, verás varias lámparas redondas. **Tienes que destruir ocho de estas lámparas** para encender las ocho antorchas que coronan la puerta de salida. Da igual si de una vez destruyes una, dos, tres o las cuatro lámparas, no te preocupes. Cada vez que las baldosas vuelvan a su sitio, simplemente regresa al área central para que emerjan de nuevo más baldosas y lámparas encendidas que destruir.

En la siguiente zona, la salida estará bloqueada. Comienza yendo a la **puerta F** para encontrar un **fragmento de Orbe Azul** (7). Nada más recogerlo, entrará en escena un enorme bichejo llamado **Savage Golem (Cuadro Enemigo 5).**

↘ENEMIGO 4: FLAMBATS

Son simples murciélagos, muy pesados, que normalmente abundan en áreas donde haya fuego. Les encanta lanzarse contra ti en plan suicida y, cuando te alcanzan, te aturden durante un instante y absorben algo de tu nivel de vida. En todo caso, lo mejor que puedes hacer cuando entres en una zona en la que les oigas revolotear, es disparar sin parar para finiquitarlos en la distancia, aunque aún no les veas. Mueren con facilidad, así que no temas gastar balas con ellos, que tienes munición infinita.

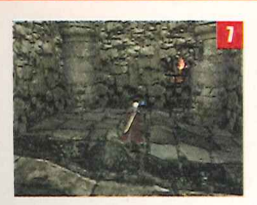



6

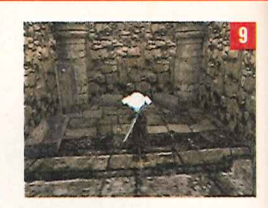
↘ENEMIGO 5: SAVAGE GOLEM

Son tan lentos como parecen, pero si te acercas demasiado, desplegarán sus pinchos como un puercoespín al verse amenazado... Raramente pueden lanzarte veneno, aunque cuando lo hacen, te dejan hecho un asco, infectado durante unos segundos. Lo mejor es permanecer alejado y dispararles desde una distancia prudencial. No obstante, si te decides por atizarles con la Espada, es mejor que te asegures de darles golpes constantemente, sin parar, hasta que acabes con ellos, porque en cuanto pares un momento, pueden tomar represalias. Resulta arriesgado utilizar la Espada con ellos si hay más enemigos en el mismo lugar, ya que en cuanto otro te distraiga un momento, el Golem lo aprovechará para darte tu merecido.









↘ ENEMIGO 6: PYROMANCER, BRONTOMANCER, AUROMANCER

Si no te has encontrado con estos enemigos, no tardarás en hacerlo, porque frecuentan las habitaciones secretas. Ten cuidado, ya que pueden lanzar sus disparos de magia hasta cualquier punto del escenario en el que te encuentres, ya sea en suelo firme o en el aire. Además, los Pyromancers desaparecen del sitio en el que están para aparecer en otra parte, si les dejas un par de segundos para formular sus hechizos. Son más peligrosos cuando hay varios juntos, porque mientras te ocupas de uno, los demás no pararán de lanzarte maldiciones, teletransportarse por la habitación, etc. Sin embargo, la buena noticia es que sus barras de vida son bastante pequeñas, y acabarás con ellos sin problemas una vez que "caces" a uno. No te preocupes por su capacidad para desaparecer cuando estés atizando o disparando a uno, porque mientras les atacas, no pueden formular hechizos. Vamos, que una vez que coges a uno por banda, estará perdido si no paras de atacarle, y no podrá defenderse de ningún modo. Eso sí: sus amigos intentarán defenderle a toda costa...



↘ ENEMIGO 7: GOATLING

Esta especie de "carnero volador" es capaz de lanzar magias que pueden hacerte mucho daño. Por lo general, se colocan en los puntos más altos del escenario para concentrarse a gusto antes de lanzarte sus magias. Utiliza las Pistolas tan rápido como puedas contra ellos y, si te atreves y tus saltos dobles te lo permiten, algún espadazo aéreo tampoco te vendrá mal. Su comportamiento es muy similar al de las Puias, aunque sus ataques sean bastante más mortíferos.

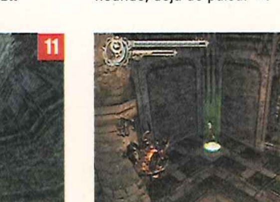


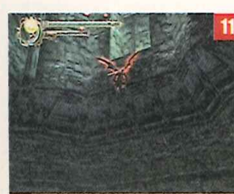
Cuando te sientas un poco mejor contigo mismo por haber dado una buena tunda a un tipo mucho más grande y fuerte que tú, ve a la **puerta G** y rómpela **(8)**. Esto hará que se mueva una pared a tu espalda; y como la vez anterior, **aparecerán algunos Flamebats.** Fúndelos a balazos y ve hasta la nueva **puerta, H**. Una vez que rompas esta puerta, se abrirá el muro que hay al otro lado, y en esta ocasión tendrás que **luchar contra unos Pyromancers (Cuadro Enemigo 6).**

Acaba con ellos y rompe la puerta I para continuar, recorriendo el pasillo que hay allí hasta alcanzar la **lámpara redonda (9)**. Acércate a la caja de la izquierda y **pulsa** ● para encontrar una **habitación secreta (10)**. **Enciende la lámpara** para abrir la **puerta cerrada** de este escenario, **J** en el mapa.

En la siguiente habitación, la puerta se bloqueará nada más entrar. Entonces, **verás un Aerial Heart**, pero antes de cogerlo tendrás que derrotar a unos cuantos Agonofinis, Pyromancers y los nuevos Goatlings **(Cuadro Enemigo 7).**

En cuanto les hayas vencido a todos, podrás recoger el **Aerial Heart** y **utilizarlo para subir volando** hasta la puerta que hay más arriba **(11)**. Para hacerlo, **tendrás que transformarte en demonio**, activando con **L1** el modo demoníaco. Si tu barra de poder demoníaco no está llena, **puedes utilizar la fuente de energía** que hay a un lado de la puerta **(12)**. En cuanto a lo de volar, comprobarás que en realidad es bastante sencillo: en modo demoníaco, pulsa repetidamente el botón ✖ para batir las alas y conseguir ganar altura. Para descender planeando, deja de pulsar ✖.







■ MISIÓN 3

Sal del callejón y baja a lo largo de toda la calle. Antes de doblar a la izquierda por la calle que sigue, verás una **zona con varias columnas.** Súbete a ellas para conseguir más **Orbes Rojos (1)**, aunque no te resultará nada fácil conseguirlo. Además, si entras en el **balcón** que hay detrás, conseguirás un **fragmento de Orbe Azul (2)**. Durante todo ese tiempo, naturalmente, también te atacarán algunos enemigos, pero podrás con ellos.

Continúa bajando por la calle y cogiendo los **Orbes Rojos** que hay en la parte alta de algunas fachadas. Hacia la mitad de la calle, ésta se bloqueará y tendrás que vértelas contra un Goatling y varios Agonofinis **(3)**, pero ya sabes cómo librarte de ellos. La **habitación secreta** de este nivel se encuentra en una de las puertas del lado derecho de la calle **(4)**, así que ve intentando abrirlas todas hasta dar con ella.





↘ ENEMIGO 8: ORANGUERRA

Se comporta como un orangután, la verdad. Se pasa todo el tiempo colgándose del techo de la estación y agitando los cristales para que te caigan encima. A veces, golpea el suelo con sus brazos; y otras, salta sobre ti con todo su peso. Lo mejor es dispararle mientras está colgado del techo. Puedes hacerlo desde el aire o subido en el vagón, pero siempre desde un lugar seguro, de forma que cuando salte a por ti no pueda alcanzarte. Encontrarás algo de vida (Orbes Verdes) en algunas esquinas de la estación. Si te ves atrapado entre sus piernas, usa la Espada para escapar, ¡pero sal enseguida de su alcance! Puede que utilice sus gritos para hacerte daño, pero si estás subido a algún sitio, no le servirán de nada. Hacia la mitad de la pelea, unos cuantos Msiras acudirán en su ayuda. No les hagas ni caso, no le servirán de nada.



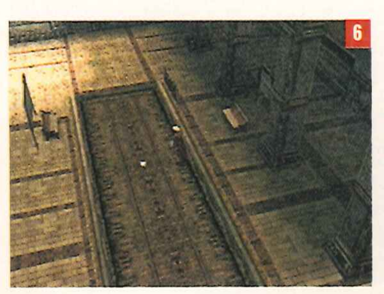
Cuando acabes con el Goatling, desaparecerá el bloqueo de la calle y **sólo podrás entrar por una puerta:** la que da a la estación **(5)**, para enfrentarte a un nuevo jefe **(Cuadro Enemigo 8).**

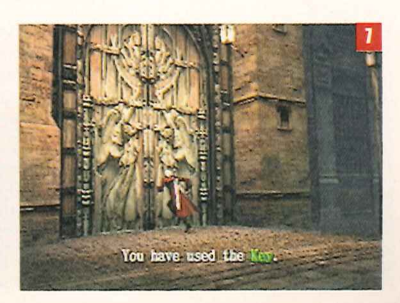
La puerta que hay al lado, decorada con unos **grabados**, es la **salida.** Recuérdala para después. Hay una **Estatua del Tiempo** enfrente de la puerta, por si te hace falta algún ítem, aunque el jefe que viene a continuación no es demasiado difícil. Una vez que le hayas vencido, **recoge la Llave del suelo** y sal de la estación **(6)**. Dirígete a continuación a la **puerta con los grabados** que viste antes, más arriba, para salir del nivel utilizando la Llave **(7)**.











MISIÓN 4





Avanza un poco y verás una puerta a la izquierda, que es la entrada a la **primera habitación secreta** de este nivel. Salta sobre los salientes del edificio para conseguir **Orbes Rojos (1)**. Continúa calle abajo acabando con las Msiras que salgan a tu encuentro. No olvides coger el **Orbe Azul** sobre las rocas **(2)**. Al final de la calle verás una **puerta obstruida**. Acaba con todas las Msiras y **rompe las maderas** que la obstruyen con la Espada para poder pasar. Sigue bajando y fíjate en la pared de roca de la izquierda: hay varios escalones con **Orbes Rojos** y, en el más alto, un **fragmento de Orbe Azul**.

Continúa bajando hasta el final. Encontrarás una puerta y una **lámpara apagada flotando** muy cerca. Ignóralas por el momento, y sigue calle abajo. Observarás que hay un **camino de Orbes Rojos** y una puerta cerrada a un lado, junto al agua. Al final de este camino darás con un **nuevo generador de Orbes Rojos**. Tómalos todos y encárate a la puerta que hay al lado: es la **segunda habitación secreta** de este nivel **(3)**.

Vuelve sobre tus pasos y entra por la puerta grande que dejaste antes. En el interior de este edificio, acaba con los Agonofinis para **desbloquear la puerta de la parte superior**. Una vez que entres en la sala de arriba, encontrarás un **Quick Heart**, un **Orbe Amarillo (4)**, algunos **Orbes Rojos** y una **Estatua del Tiempo**.

Regresa afuera. De lo que ahora se trata es de entrar por la puerta que viste antes, sobre el agua, al final de la calle. **Cuando golpees la lámpara flotante, la puerta se abrirá durante unos segundos (5)**. El tiempo del que dispones para llegar es muy ajustado, ¡pero ahora dispones del Quick Heart! **Puedes transformarte en demonio** activando el Quick Heart en el menú de ítems demoníacos y llegar sin problemas, ya que con esta gema te moverás más rápido. Eso sí: para ello **necesitarás tener la barra de energía demoníaca bien llena**, porque el Quick Heart la consume más rápido. Si te quedas sin energía demoníaca, podrás volver a entrar en el edificio para cargarte a unos cuantos enemigos y rellenarla. Una vez que hayas atravesado la puerta, sólo te quedará traspasar la puerta siguiente, para enfrentarte al **jefe del nivel**, Jokaglum **(Cuadro Enemigo 9)**.

Antes de entrar, no olvides recoger algo de vida a la derecha y los **Orbes Rojos** que veas encima de la puerta. En cuanto hayas vencido a este recalcitrante calamar, **ve hacia la moto (6)**, recoge la **Escopeta** que hay a un lado y por último sal del nivel.







↘ENEMIGO 9: JOKAGLUM

Un calamar gigante, vamos. Su único punto débil es el tentáculo que sostiene la cabeza. Los demás tentáculos se regeneran cuando los cortas, pero aún así, tendrás que cortar algunos si quieres llegar hasta la cabeza con cierta seguridad. Puedes colocarte debajo de los tentáculos protegiéndote del veneno, romper uno o dos y subir a la cabeza para golpearla. También puedes utilizar tu modo demoniaco para colocarte directamente en el centro de los tentáculos y disparar sin compasión a la cabeza. Ésta es la forma más rápida de finiquitarlo, pero en cualquier caso, acabarás recurriendo a la primera antes o después para rellenar tu barra de energía demoníaca, porque se te acabará mucho antes que la barra de vida de Jokaglum.



MISIÓN 5



Coge los Orbes Rojos de la derecha y avanza. Enseguida deberás enfrentarte a tus **dos primeros jefes**: Freki y Geri. **(Cuadro Enemigo 10)**.

Cuando acabes con ellos, sal del túnel. **La calle se volverá a cortar y tendrás que luchar** contra los subjefes de esta zona. Y básicamente, todo el nivel es así. ¿Te sientes preparado? Vales, pues puedes empezar enfrentándote con las Puias y el Blood Goat. **(Cuadro Enemigo 11)**.

Antes de continuar por el túnel que se habrá abierto y después de acabar con los malos **(1)**, date una vuelta por el escenario. A la derecha de la carretera cortada, en la puerta de la parte de arriba, encontrarás una **habitación secreta (2)**. Continúa por el **nuevo túnel**, avanza y enfréntate a un Oranguerra **(3)** y un Homromsira. **(Cuadro Enemigo 12)**.

Una vez que hayas acabado con ellos, ve a la segunda puerta de la derecha que hay antes de llegar al puente para entrar en otra **habitación secreta (4)**. Salta después detrás del **camión** que está atravesado en la carretera. Verás una secuencia de vídeo y, a con- ⇢

↘ENEMIGO 10: FREKI Y GERI

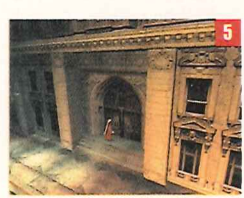
No será la última vez que los veas, porque estos dos perros-lobo son las mascotas del malo malísimo del juego. Dispárales desde la distancia y evita sus embestidas. La Escopeta que has recogido en el nivel anterior te vendrá muy bien para acabar con ellos en distancias cortas, esta vez; pero en el futuro, cuando te los encuentres en áreas más abiertas, será mejor que recurras a las Pistolas. De todos modos, para ahorrar algo de tiempo, recurre a la siguiente técnica contra ellos: salto doble, disparos en el aire y caída con golpe de Espada, por si casualmente en ese momento están debajo de ti. De ese modo, la Espada no te hará perder tiempo, pero aprovecharás el final de cada salto para quitarles mucha vida con la Espada si, casualmente, están cerca.











↘ENEMIGO 11: BLOOD GOAT, ABISS GOAT

Pertenecen a la misma familia de los Goatlings. Éstos son un poco más grandes y rudos, pero básicamente iguales, así que la forma de acabar con ellos también es similar. Procura no acercarte demasiado a estos bichos y utilizar contra ellos el arma más potente del que dispongas en cada caso. El Abiss Goat es bastante fuerte y sus magias tienen mayor alcance.



↘ENEMIGO 12: HOMROMSIRA, GBUSMSIRA Y JOMOTHUMSIRAS

Tres parientes de los Msira, llegaditos del mismísimo infierno. Los primeros están envueltos en fuego y tienen unos pinchos capaces de quemarte, aunque no pueden hacerte demasiado daño con ninguno de sus ataques. Las Gbusmsiras, sin embargo, son más fuertes: te atacarán con "escupitajos mágicos" que incluso pueden infectarte, haciéndote perder más vida durante cierto tiempo. Sus hermanas, las Jomothumsira, son capaces de envenenarte con sus púas si te acercas demasiado, y tienen unas potentes y rapidísimas garras. De todos modos, ¿qué son todos estos bichos cuando se cuenta con la respuesta a todos los problemas? Estábamos hablando de esa solución mágica que sirve para todo, claro: los misilazos en la cara.





↘ENEMIGO 13: INFESTED TANK

Hay muchas maneras de acabar con estos trastos, pero la más rápida y efectiva es subirse encima y asestarles mandobles con la Espada hasta que "mueran". El segundo y tercer tanques te soltarán descargas eléctricas si permaneces sobre ellos de pie mucho rato mientras les golpeas. Cuando estás sobre uno, los otros te disparan aunque el que tienes bajo los pies no pueda hacerte nada. Lo mejor es que te subas al primero y le atices con la Espada sin parar, pero saltando de vez en cuando para esquivar los proyectiles del segundo. Después, en el segundo, combina disparos utilizando la Escopeta, a bocajarro, y saltos con caídas en picado con la Espada sobre él, evitando los misilazos del tercer tanque y las descargas eléctricas del que estás eliminando. Para acabar con el tercero no sufrirás tanto, ya que no tendrá "refuerzos" disparándote. Usa la Escopeta y Espada sin preocuparte de nada más que sus descargas eléctricas. Pero en los tres casos, si ves un cañón enorme apuntando en la dirección en la que estás, corre y salta sin parar. De todos modos, una vez que te hayas librado de ellos, no respires demasiado tranquilo, porque después vendrá algo más difícil todavía: aún quedan "cosas infectadas" en esta ciudad...



⇢ tinuación, tendrás que luchar contra tres... ¿tanques infectados? ¡Esto sí que es digno de un *Resident Evil*! Acaba con ellos **(Cuadro Enemigo 13)**

Vuelve a la zona en la que estaba el camión ardiendo. Enfrente del camión hay una puerta que conduce a la **tercera** habitación secreta (5). Después, ve **detrás de las ruinas** que hay a la derecha del camión (6), en la parte inferior del escenario, para encontrar el Offence Heart en un altar (7).

Si ya lo tienes, sube por la carretera hasta que encuentres un... ¡Un **helicóptero infectado**, pero qué clase de plagas hay en esta ciudad! ¿Máquinas enfermas y con ojos? En fin, que le vamos a hacer, prepárate a darle su merecido a este Infested Chopper. **(Cuadro Enemigo 14).**

En realidad, te encontrarás con cuatro Infested Choppers mientras avanzas por todo el escenario de este nivel, enorme, saltando de edificio en edificio en plan "Matrix". **El primer helicóptero es opcional**: puedes pasar de él y dedicarte a subir por el edificio de más allá sin más, ignorándole (8). El **segundo helicóptero** (9) requerirá que le derrotes para caer al edificio de enfrente y continuar huyendo por allí.
El tercero también es opcional, puedes pasar de él si lo deseas. Cuando subas por la fachada del edificio azul, comenzarán a atacarte algunas **Puias**. Busca el Orbe Azul en la cara derecha del rascacielos, accediendo a un pequeño ascensor. Alcanza el **edificio con las cabezas de serpiente a modo de gárgolas** (10): arriba te espera el **jefe final** del nivel. Es bastante fácil de vencer, pero tiene un **nivel de vida tan enorme**, que te llevará algo de tiempo el conseguirlo.

↘ENEMIGO 14: INFESTED CHOPPER

**No hay mucho que decir sobre estos "trastos-bichos", salvo que invertirás en ellos cantidades industriales de tiempo, paciencia y plomo. Desde luego, lo que seguramente habrás deducido tú solito es que no te atacarán con puñetazos...
Evita sus misiles corriendo de un lado a otro, saltando de edificio en edificio, o volando en modo demoníaco si te parece necesario en algún momento (aunque no deberías necesitar transformarte para nada en este nivel). No obstante, si decides emplear el modo demoníaco, acabarás en seguida con sus niveles de vida. Pan comido. Los Infested Choppers más difíciles son los que están equipados con misiles rastreadores, pero aun así, se les puede evitar, si no paras de moverte en el aire. Evítalos sin parar de saltar hasta que terminen por explotar contra algún edificio cercano, y después, dispara al malo hasta que de nuevo tengas que echar a correr para evitarle.**









MISIÓN 6

Tan sólo encontrarás en él a un jefe, Nefasturris (1) **(Cuadro Enemigo 15).**

Ve hasta el centro del escenario para dar comienzo a la pelea.



↘ENEMIGO 15: NEFASTURRIS

**Este combate consta de dos partes: contra el bichejo llamado Nefasturris primero, y contra Nefascapitis después.
Nefasturris te lanzará un rayo blanco por la boca de vez en cuando, poderosísimo pero fácil de evitar. Además, hará uso de algunos murciélagos contra ti, para distraer tu atención y desviar tus disparos desde la distancia. ¡No caigas en la trampa, pasa olímpicamente de los murciélagos! Aprovecha todos los momentos que puedas para acercarte al malo y dispararle justo desde debajo de su cara. Si te colocas justo bajo la cabeza, no te hará daño con sus rayos, que te pasarán por encima.
La segunda mitad del combate no te resultará tan fácil. Nefascapitis es capaz de desplazarse por el escenario con total libertad de movimiento. Te lanzará bolas de energía, rayos azules y lanzas blancas.
Utiliza todo lo que puedas el modo demoníaco de Dante contra él, sin parar de saltar.
Un buen truco para vencerle sin problemas es colocarse detrás de él cuando abre la boca para lanzarte los pinchos. Desde ahí podrás golpearle con la Espada o con la Escopeta a bocajarro sin correr ningún tipo de riesgo. En cuanto al resto de sus ataques, simplemente salta para evitarlos.**



MISIÓN 7

En la parte de arriba verás una puerta cerrada, que se abrirá cuando el **generador de electricidad** esté activado. Baja por las escaleras al área inferior y lucha con varios Msiras y Homromsiras. Sube por la escalera y **salta a la tubería grande** para deslizarte hasta el área siguiente (1). Llegarás a unas escaleras que suben hasta una puerta cerrada. Desciende al **nivel inferior** (entre los tanques que hay a un lado encontrarás un Orbe Amarillo) (2). Vuelve arriba y sigue por la pasarela hasta la entrada a otro edificio. En el interior verás una **lámpara redonda que debes activar** para quitar el escudo protector del Flame Heart que hay dentro de la espiral.

Baja hasta el final de la escalera. Allí encontrarás una fuente de poder demoníaco a un lado, por si te hace falta rellenar tu nivel de magia, y la entrada a la espiral. Entra y **utiliza el poder demoníaco de Dante para volar** y alcanzar la parte más alta de las escaleras (3), donde encontrarás el Flame Heart. Mientras bajas, te atacarán Agonofonis y Spicere **(cuadro Enemigo 16).**

Cuando tengas el Flame Heart, vuelve a subir por las escaleras y busca la **puerta iluminada con una luz verde**. Entra por allí.

Te encontrarás con una sala que tiene en el centro una especie de ⇢





↘ENEMIGO 16: SPICERE

Estos... "bichos" (por llamarles de alguna forma) tienen una especie de detector de enemigos que les hace palpitar cada vez más rápido hasta que explotan, llevándose consigo a todo lo que esté a su alrededor. Bueno, al menos esa es la teoría, aunque en la práctica es más fácil hacer explotar las Spiceres desde lejos, con disparos. O también puedes pasar corriendo junto a ellas, y dejar que exploten después. Incluso puedes esperar a que uno de tus enemigos dé a una Spicere y la explosione por error. El caso es que no estés cerca cuando exploten, ¿de acuerdo?







estanque lleno de lava. Cuando los Homromsiras y los Flambats te dejen en paz, fíjate en la **cornisa** que hay en medio del estanque (también hay una **Estatua del Tiempo** en el lado en el que estás). Baja a esta cornisa y **entra por la abertura** de la pared **(4)**. Accederás automáticamente a una **sala oculta**, en la que **encontrarás la Vendetta, una poderosa Espada.**

Sal y salta a la otra orilla. Antes de dirigirte a la puerta de la parte superior, recorre la pasarela hasta llegar al final y busca la entrada a la **segunda habitación secreta** de este nivel **(5)**.

En la siguiente sala, monta en el ascensor que verás en el medio. Prepara tus pistolas, porque **durante el descenso te atacarán un montón de Flambats.** Aunque la cosa no acaba aquí: abajo te estarán esperando cuatro Blood Goats y no con ganas de charlar, precisamente. Acaba con ellos y **monta en el vagón (6)**. En ese momento, el tren se pondrá en marcha solo. Acaba con todos los Terreofinis y Msiras que te asalten y espera después a que el vagón se pare.

Por fin habrás llegado a una sala similar a la anterior, con un **ascensor** en el suelo. Salta sobre las columnas para coger varios **Orbes Rojos secretos** y un **Orbe Azul (7)**. Cuando te canses, monta en el ascensor. De nuevo, te toparás con Flambats. Al llegar abajo, intenta entrar por la puerta de la izquierda para dar con la **segunda habitación secreta**. Después, sal por la puerta del medio.


5


6


7

■ MISIÓN 8

Después de la secuencia de vídeo, en la que por fin **habrás conocido a Arius**, te habrás quedado con ganas de darle una buena paliza. Pues sentimos decepcionarte, pero este altanero tipejo no querrá combatir contigo por ahora. **Tendrás que conformarte con otra de sus mascotas... (Cuadro Enemigo 17).**

↘ENEMIGO 17: FURIATAURUS

La buena noticia es que, para que sus ataques sean efectivos contra ti, debes estar bastante cerca. No te va a lanzar magia, ni fuego, ni nada parecido, así que puedes estar tranquilo. Busca un lugar alejado para dispararle sin parar, preferiblemente a su espalda. Cuando le veas venir hacia ti para arremeter con una embestida, utiliza ● para esquivarle. Vuelve a alejarte y repite el proceso, que será un poco lento a causa de sus tres barras de vida. También puedes utilizar la Espada contra él, algo más rápida que las balas, pero no te lo aconsejamos si no eres muy hábil esquivando los golpes.

■ MISIÓN 9

Entra en el edificio. La cuenta atrás para la explosión del edificio va a comenzar y tienes tan sólo 12 minutos para regresar a la entrada de este escenario.

Tírate por el hueco del ascensor (intentando recoger en el aire los **Orbes Rojos**). Ignora a los enemigos que veas a tu paso y **corre por la vías**: toma la de la derecha y busca una **pequeña puerta en la pared (1)**. Estarás en la habitación donde encontraste la Vendetta, en medio de la piscina de lava. Sal por donde saliste entonces y continúa corriendo. Alcanzarás la zona de la escalera en espiral, pero en lugar de subir, baja y **vuelve a meterte en el interior de la espiral**. Ahora hay allí una **fuente de Orbes Rojos (2)**.


1


2


3


4


5

Si utilizas el poder demoníaco para subir volando hasta arriba (todas las entradas están abiertas ahora), alcanzarás la salida de la parte superior más rápidamente.

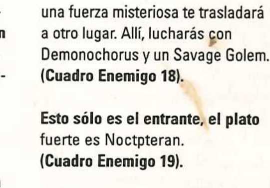
¿Recuerdas la puerta cerrada que no tenía corriente eléctrica hace algún tiempo? Pues para abrirla **tendrás que activar las tres lámparas** que hay en el escenario **(3)**. Cuando las tres estén activadas, **ve a la puerta que hay en lo más alto** de las pasarelas. Pero antes de entrar, puedes saltar al sureste y planear en modo demoníaco para encontrar un **fragmento de Orbe Azul (4)**. Sal por la puerta superior, atraviesa un par de puertas más, y llega hasta un **hangar con un avión** en medio y un ventilador encendido. Ignora a los enemigos y **entra en el avión** para conseguir el **Lanzamisiles** que hay en el interior de una caja **(5)**. Sal y **dirígete al morro del avión.** La hélice del ventilador estará parada y **podrás salir por un agujero** abierto entre las aspas.

■ MISIÓN 10

Visita los dos pasillos paralelos a la entrada: en el de la derecha hay **Orbes Rojos** y un **fragmento de Orbe Azul.** Sube a las columnas rotas más altas para conseguir **Orbes Rojos secretos (1)**. Inspecciona el escenario. Verás un **área cuadrada** en el centro, **iluminada por cuatro antorchas** (la **habitación secreta** está en la antorcha de arriba a la derecha); una puerta al fondo, cerrada; y **dos lámparas redondas**, una a cada lado del escenario. Para abrir la del fondo, **las dos lámparas tienen que estar encendidas a la vez** unos segundos. **Usa el poder demoníaco con el Quick Heart** activado para llegar de una a otra lámpara rápidamente. Algunos Pyromancer te atacarán mientras, ignóralos. Atraviesa las puertas cuando actives las dos lámparas sin que se te acabe el tiempo, y **activa la nueva lámpara** que encontrarás allí **(2)**. En el centro del escenario verás un **agujero** que da a una cripta. Al intentar llegar hasta allí, una fuerza misteriosa te trasladará a otro lugar. Allí, lucharás con Demonochorus y un Savage Golem. **(Cuadro Enemigo 18).**

Esto sólo es el entrante, el plato fuerte es Noctpteran. **(Cuadro Enemigo 19).**

Una vez que hayas acabado con todas las larvas, entra en el círculo central para ser transportado al escenario anterior.

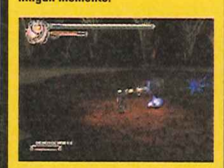



1


2

↘ENEMIGO 18: DEMONOCHORUS

Son angelitos demoníacos que conjuran hechizos contra ti mientras te sobrevuelan. Tienen más vida que los Flambats, pero se eliminan con la misma facilidad. Utiliza las Pistolas y no te quedes quieto en ningún momento.



↘ENEMIGO 19: NOCTPTERAN Y SUS LARVAS

Una especie de mariposa horrenda que se ocupará de sembrar el escenario con huevos de sus larvas, los verdaderos enemigos. Ella no te atacará por sí sola, pero debes cargártela tan rápido como puedas para que deje de escupir huevos. Para derrotar a las larvas, bastará con que utilices el arma más poderosa y que mayor agilidad te permita. El truco aquí es no parar de moverte, esquivando los ataques de las larvas.



MISIÓN 11







Baja por el único camino posible hasta ver un **dibujo** en la pared y entra, porque es una **habitación secreta**. Sigue bajando después. Te atacarán unos cuantos Agonofonis y Goatlings en la parte del suelo con **baldosas de colores (1)**.

Al cruzar el arco que hay más abajo las puertas, éstas se cerrarán y no podrás volver a la parte superior (2). **Salta al piso inferior.** Verás una **vasijas con forma de sarcófago.** Rómpelas, contienen **Orbes Rojos (3)**. Atraviesa la siguiente sala, donde unos cuantos Gbsmsiras te atacarán. Déjate caer cuando el camino se acabe para encontrar una **lámpara** en el centro de una nueva sala. En los **balcones y cornisas** de alrededor encontrarás muchos **Orbes Rojos (4)**. Cuando acabes de cogerlos, **activa la lámpara**. La sala girará y unos cuantos Demonochorus te asaltarán. Ignóralos y continúa por la nueva salida, recogiendo antes los nuevos **Orbes Rojos**.

El siguiente pasillo te llevará a una **fuente de Orbes Rojos (5)**. Pero antes de continuar, **activa tu Quick Heart**. ¡Tendrás que correr muy rápido pasillo abajo si no quieres ser aplastado! (6).

Una vez que llegues abajo y la secuencia de vídeo se haya acabado, **salta rápidamente al corredor** del que has salido antes. Sube a la trampa de pinchos y ve hasta el final para **golpear la pared con el dibujo** del fondo, pero siempre sin bajar de la plataforma de pinchos, o te aplastará. Cuando hayas roto este panel, la trampa se parará y verás ante ti un nuevo camino. Sin embargo, antes de continuar por allí, **busca la entrada que hay debajo** de por donde has venido antes, cuando te perseguía la roca (está uno justo encima de la otra, en la misma pared). Es un nuevo pasillo que te conducirá hasta la **espada Mercilles (7)**. Y en la habitación que hay arriba encontrarás un **Orbe Azul**. La salida del fondo te conducirá al mismo pasillo que has abierto en la sala de la trampa de pinchos, no te pierdas...

Ve por el camino que has abierto, ya sea regresando por la sala de la trampa de pinchos o dejándote caer al final de la sala en la que estaban tu nueva Espada y el Orbe Azul. Llegarás a una **estancia muy grande, con varias columnas rojas** y plataformas en las paredes. Súbete a ellas para alcanzar la **lámpara** que hay arriba del todo. Pero recuerda que **las plataformas azules desaparecen al cabo de unos segundos,** y no es que se vuelvan invisibles, sino que dejan de ser sólidas (o sea, que te caes cuando desaparecen). Busca una cornisa más baja con una **puerta grabada** en la pared, porque es la entrada a una **habitación secreta.** SI sigues las cornisas o las plataformas azules que desaparecen, verás un pasillo arriba que te conducirá hasta las **Submachine Guns (8)**. Cuando por fin hayas alcanzado la lámpara, **actívala y baja al centro del piso inferior.** Un **ascensor** te subirá hasta la salida que hay arriba. Entra por allí.

Atraviesa el nuevo corredor hasta ver **tres sarcófagos** juntos. En la sala contigua encontrarás una **Estatua del Tiempo**, un **altar** protegido por una luz azul, y la **salida** del nivel. Para conseguir romper la luz que protege el altar donde se encuentra el Healing Heart, **deberás romper los tres sarcófagos de la salita anterior casi a la vez.** Sólo cuando los tres sarcófagos están destruidos desaparece esa barrera de magia, pero... dichos sarcófagos **se regeneran mágicamente después de unos segundos.** Además, **hacen falta muchos golpes para acabar con ellos,** de modo que puedes estar atizando aún el segundo sarcófago sin haber tocado el tercero cuando el primero vuelva a salir de la nada. ¡Es muy frustrante! Y algo complicado de conseguir, la verdad.

La mejor estrategia es dar la misma cantidad de golpes a los tres sarcófagos, contándolos mentalmente, de manera que se rompan casi al mismo tiempo. Cuando se hayan roto, la luz del altar desaparecerá y **tendrás que correr hasta allí para coger el Healing Heart (9). Puedes usar el Quick Heart** para correr por el pasillo. Te costará menos llegar a tiempo y atravesar la barrera de magia antes de que reaparezca.

Salta al agujero que hay en el suelo junto al altar. Allí tendrás que enfrentarte a Bolverk **(Cuadro Enemigo 20).**

↘ENEMIGO 20: BOLVERK

Su Espada parece un bumerán, capaz de darte por muy prudencial que creas que es la distancia a la que estás. Aún así, intenta alejarte todo lo que puedas de él. Freki y Geri distraerán tu punto de mira a pesar de que no son un objetivo, pero pueden darte algunos Orbes Rojos y algo de vida, además de servir para rellenar tu nivel de poder demoniaco. Cuando tengas lleno este nivel, ataca de pleno a Bolverk en modo demoniaco. Puedes acercarte y, de hecho, es la manera más rápida y efectiva de mermar su energía vital, ¡pero aléjate después de dos o tres golpes! Por supuesto, quedan prohibidas la Escopeta y el Lanzamisiles, demasiado lentos para esta pelea.















MISIÓN 12

Date la vuelta e intenta entrar en el **dibujo de la pared** para entrar en la **primera sala secreta (1)**. Después, déjate caer para enfrentarte al **primer jefe,** Protector. Tras derrotarle, se abrirá un **agujero** en el suelo. Déjate caer por él para seguir.

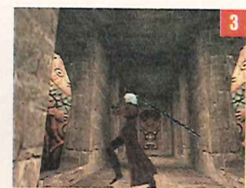
Abajo, utiliza la Estatua del Tiempo si te hace falta y recoge la **vida** que hay entre los pilares azules (2). Avanza por el **pasillo de los sarcófagos.** En el último de la izquierda está la **segunda habitación secreta (3).**

Atraviesa la puerta del fondo. Un vídeo, y otro jefe, Plutonian **(Cuadro Enemigo 21).**

Después, entra en el ascensor que se habrá abierto.

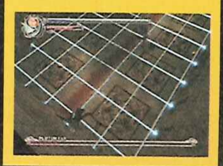






↘ENEMIGO 21: PLUTONIAN

Este tipo tan grande es muy lento caminando, por lo que tendrás tiempo de sobra para acribillarle a balazos antes de que se consiga acercarse a ti con alguna de sus bolitas de hierro. Simplemente, aguanta alejado mientras se acerca y dispárale misiles todo el rato. Cuando esté a punto de alcanzarte, salta al otro extremo del escenario y vuelve a empezar. Los Agonofinis y los rayos te complicarán un poco las cosas. Un misil para los primeros y un saltito a tiempo para los segundos serán la mejor estrategia a seguir. ¡Es una pelea muy sencilla!



MISIÓN 13

Lucia, a la que apenas conoces aún, ha sido secuestrada por el tal Arius. A ella no le importa morir, pero a ti te parece una excusa perfecta para darle una pequeña paliza a este tipejo infame. Pues venga, **tienes vía libre** para repartir mamporros hasta que te canses... **(Cuadro Enemigo 22).**

ENEMIGO 22: ARIUS

Resulta demasiado fácil vencer a Arius en este primer encuentro, pero claro, no siempre será así. Con unos cuantos misiles o espadazos, será tuyo. Ahora bien: Arius es capaz de invocar a toda clase de bichos a cual más desagradable, por lo que deberás estar atento a sus "refuerzos". Y si lo que quieres es conseguir una buena puntuación, más vale que te los cargues a todos. No te preocupes, que no te costará demasiado. Simplemente, no pares quieto ni un segundo y no dejes de disparar. Dante apuntará a quien proceda en cada caso, déjale a él elegir.

MISIÓN 14



Retrocede un poco para entrar en la **habitación secreta** cerca de la **Estatua del Tiempo**. Phantom es el jefe de este nivel, el primero de todos en el título original, ¿te acuerdas?

La entrada a este combate se encuentra en el **callejón** que hay cerca del comienzo, pero para entrar **debes activar las cuatro lámparas** que hay en el escenario, señaladas en el mapa que acompaña estas letras. Si subes la calle desde donde comienzas, encontrarás una al doblar la primera esquina, sobre unos tejados.

Para encontrar la segunda lámpara, tendrás que saltar a una **casa en ruinas** y entrar en un patio interior por el **agujero** que



verás en la pared, a modo de ventana. **La tercera esta cerca**, un poco más abajo, pasada la **fuente de Orbes Rojos (1)**, pero tendrás que luchar con algunos Blood Goats y Demonochorus antes de encenderla. Sigue por la calle hasta llegar casi al comienzo del nivel, cogiendo los **Orbes Rojos** que veas en los edificios de alrededor. Introdúcete en el **callejón** del que te hablamos antes, una vez activadas las anteriores lámparas, porque **aquí hallarás la última**, y junto a ella, un **fragmento de Orbe Azul** en una cornisa **(2)**.

- Lamparas
- Orbe Azul
- Orbes Rojos
- Ojo / Phantom
- Estatua del tiempo
- Orbe Amarillo
- Habitación secreta

Con las cuatro esferas activadas, la puerta del fondo se abrirá. ¿Necesitas comprar algo antes de enfrentarte al jefe? Pues date prisa si es así -la **Estatua del Tiempo** está cerca, saliendo del callejón y a la izquierda- y entra por esta puerta de una vez. **Verás unos tentáculos con ojos** en el suelo. **Golpea el ojo central** para que aparezca Phantom... **(Cuadro Enemigo 23).**

ENEMIGO 23: PHANTOM

Qué risas nos echamos con Phantom en el anterior juego, ¿verdad? Parecía imposible de abatir... Aunque esta vez no tiene muchas ganas de dar guerra, quizás porque a estas alturas del juego cuentas con más armas y has subido algunas de ellas de nivel. Si te acercas a él, corres peligro de que su aguijón te machaque. Si te alejas, te disparará bolas de fuego en cuatro tiempos. Usa el poder demoniaco y las Ametralladoras conjuntamente para ahorrar tiempo y daños. Pero, si quieres revivir los viejos y buenos tiempos, recuerda que la forma más efectiva y rápida de restarle vida -y también la más peligrosa- es subirse a su lomo y atizarle con la Espada en la cabeza.



MISIÓN 15

Comienza **golpeando al ojo** que está en el centro. Al hacerlo, una **cuenta atrás de 3 minutos** se pondrá en marcha **(1)**. Tienes ese tiempo para acabar con los enemigos que aparezcan.



Durante ese tiempo, **busca el montón gris** que hay a un lado, porque en su interior está el **Chrono Heart**. Para liberarlo, tendrás que **romper la tela** que lo recubre. Con tanto enemigo dándote la paliza y tan poco tiempo, te será casi imposible dedicarte a este montículo exclusivamente.



Lo mejor es que te coloques cerca para todos los enemigos vengan hasta ti y tus ataques se dirijan en dirección a tus enemigos y sean "obstruidos" por el montículo de tela de araña. Tus golpes de espada también golpearán este montículo, insiste. **Las Pistolas son efectivas**, pero algo más lentas. Una vez que hayas acabado con todos los malos, **salta al centro del ojo (2)**.

MISIÓN 16

Intenta entrar en el **ascensor**: se bloqueará. Acaba con los Blood Goats para desbloquearlo y **súbete a él**. Durante la subida en el ascensor, te atacarán algunos bichos. Aprovecha la falta de espacio para conseguir una buena puntuación con **un par de combos** acertados. Después, cuando el ascensor por fin se pare, sal y avanza por el corredor de la derecha. Puedes **romper los jarrones** para conseguir algunos **Orbes Rojos** y **vida extra (1)**.

Llegarás a una sala con una Estatua del Tiempo. Úsala si te hace falta y continúa por la puerta. Atraviesa un pasillo, una puerta y otra sala hasta llegar a una **estancia con dos pisos**. Cuidado con el sistema de seguridad: **si alguno de los círculos rosas te toca (2), serás trasladado a otra dimensión**, donde tendrás que luchar con algunos monstruos.



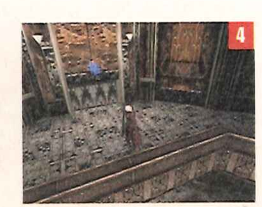


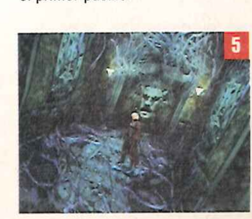
Alcanza, al fondo, la cabeza de león que sujeta el **primer Sacrilege (3)**. Recorre este piso para encontrar un **Orbe Azul entero** a un lado **(4)** y, después, baja y encárate a la puerta que hay inmediatamente debajo del Sacrilege para descubrir la **primera habitación secreta**.

Vuelve atrás y usa el Sacrilege en la puerta. En el hall encontrarás **dos salidas**: toma la que queda enfrente de la que por donde acabas de venir y continúa por ese camino. Al cruzar la última puerta, verás que **todo se ha vuelto... "chungo", como en la dimensión oscura de *Silent Hill* (5)**. Avanza hasta que encuentres una sala en la que te están esperando para luchar Bolverk, Freki y Geri. Acaba con ellos. Recoge entonces el **segundo Sacrilege** y colócalo en la puerta. Todo el escenario anterior se habrá vuelto "chungo" también, al igual que el resto del nivel. Cruza la siguiente sala sin perder tiempo y métete por un **camino que encontrarás escondido** a la derecha en el primer pasillo.

→









Lucha con unos Abiss Goats y Demonochorus para **conseguir el tercer Sacrilege** y ponlo a continuación en su sitio.

Si miras el mapa del juego en el menú de Pausa, verás que se ha añadido un **área nueva**. Ve hasta allí: se trata de una **sala con cuatro estatuas** de Abyss Goats, una esfera y un altar con el Frost Heart. Ya sabes qué hacer: **golpea la esfera**, acaba con los Goats y recoge el Frost Heart **(15)**.

↘ ENEMIGO 24: TRISMAGIA

Los tres oráculos del Inframundo. Son tres caras: una de fuego, otra de hielo y otra de luz. Cada una te atacará de acuerdo a su elemento característico. Evita sus ataques cuando se acerquen y dispara con tu Lanzamisiles cuando las caras se solidifiquen (especialmente cuando las tres se junten en una, que es el momento más débil del monstruo). Es fácil evitar los ataques y tener éxito con los misiles si estás atento. Salta de un lado a otro la mayor parte del tiempo para evitar daños y rompe las columnas de hielo con la Espada para ahorrar tiempo, cuando la cabeza helada las clave a lo largo del escenario.
Pero si además de eso quieres rebuscar un poco entre las posibilidades con las que cuenta tu personaje, siempre puedes rizar un poco el rizo: usa uno u otro Amuleto para "combatir" el elemento de la cara a la que vayas a atizar. Fuego para la de hielo; hielo para la de fuego...



Regresa ahora hasta la zona donde encontraste el **último** Sacrilege y entra por la puerta que te queda, para dar con un **ascensor** que te conducirá hasta otro nuevo jefe, Trismagia. **(Cuadro Enemigo 24)**.

Ahora el escenario volverá a ser el despacho de Arius. Pero antes de salir por el haz de luz, ve a la mesa central y sube a la silla. Pulsa ● mirando al respaldo para entrar en el **nivel 20** de las habitaciones secretas (6).

■ MISIÓN 17

Avanza por el corredor y **atraviesa la puerta del fondo** (1). Al otro lado te está esperando de nuevo el amigo **Arius**. O mejor dicho: le pillarás en medio de la **ceremonia de su alzamiento como Rey del Mundo**. Qué poco originales son esos malos, todos quieren lo mismo... **(Cuadro Enemigo 25).**

↘ ENEMIGO 25: ARIUS

Sus poderes no han aumentado mucho desde el combate anterior, aunque sí sus defensas y refuerzos. Unas cuantas Gbusmsiras y Secretaries no te dejarán apenas respirar. Ten especial cuidado con las últimas, porque al igual que Lucia, manejan los cuchillos a la perfección y con cualquiera de sus combos pueden hacerte mucho daño. Básicamente, de lo que se trata es de correr en torno al escenario buscando a Arius (que cambia de localización cada muy poco tiempo). Si le ves muy lejos y sus guardaespaldas te permiten alcanzarle, utiliza el Lanzamisiles. Pero lo mejor es acercarte y golpearle varias veces con la espada siempre que te sea posible, o con el Lanzamisiles desde un punto cercano y apartado del centro del escenario, para que sus secuaces no te machaquen. Cada poco rato, Arius se cubrirá con un escudo de magia negra y desaparecerá para reaparecer en otra parte del escenario: repite el procedimiento allí. No es una pelea difícil si te concentras únicamente en Arius.







■ MISIÓN 18

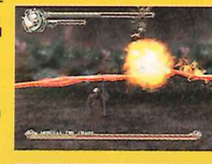
Ya estamos en el **último nivel del juego** (al menos con Dante) y como no podía ser de otra forma, **hay un jefe final al que destruir**. No te decepcionará: es monstruoso, enorme, y tiene nada menos que **seis barras de vida**. ¿Preparado para Argosax? **(Cuadro Enemigo 26).**

Una vez que le hayas vencido, necesitarás fuerzas para **enfrentarte al malísimo definitivo... (Cuadro Enemigo 27).**

Después del segundo combate, por fin, disfruta de la secuencia de vídeo, porque ya no te quedará gran cosa que hacer con el amiguete Dante. **A ver que tal se te da ahora el segundo disco, jugando con Lucia.**

↘ ENEMIGO 26: ARGOSAX THE CHAOS

Este bicho es en realidad un pequeño compendio de todos los jefes del juego en un amasijo de cabezas y carne podrida. Por suerte, cada una de estas cabezas mira en una dirección, y Argosax no puede moverse del sitio, de modo que nunca te estarán atacando más de dos cabezas diferentes a la vez.
Tan sólo tendrás algunos problemas para sobrevivir al comienzo del combate, cuando no haya ninguna zona "segura" donde refugiarte de los ataques de las distintas cabezas. Salta, corre y dispara sin parar hasta acabar con una cabeza cualquiera. Ese frente de Argosax dejará de ser peligroso y podrás usarlo para "descansar" de los ataques de las demás cabezas. Desde esa zona "segura" no podrás alcanzar a ninguna otra cabeza, porque sólo son un objetivo susceptible de sufrir daños cuando tú lo eres para ellas también, pero al menos podrás huir a esa zona segura cuando te persiga un rayo, una llamarada, etc.
Una vez que tengas una zona segura -o sea, una vez que hayas finiquitado una o más cabezas-, utiliza el Lanzamisiles para atacar y ● para esquivar ataques. Lo ideal es que acabes una por una con cada cabeza, claro.
En todo caso, la cabeza que más problemas te dará será la que lanza bolas de magia semitransparentes, arrollándote. Son unas bolas muy rápidas, y te dará la sensación de que es imposible pararte a disparar sin que esas magias te alcancen. Pero se puede hacer. La mecánica es sencilla: sal de su campo de tiro corriendo y, con el Lanzamisiles, corre para volver a entrar.
Nada más ver el objetivo en la cabeza, dispara un misil y pulsa ● compulsivamente para salir de allí. La bola de magia te pasará rozando, pero no llegará a a alcanzarte. ¡Pero para eso tienes que disparar el misil nada más entrar en su área de tiro!
De todas formas, en los niveles de dificultad Normal y Difícil los jefes te atacarán por turnos, nunca más de dos a la vez. Sin embargo, en el modo de juego "Dante Must Die"... ¡todas las cabezas te escupen sus diferentes magias a la vez! El secreto para triunfar en este caso es el mismo utilizado anteriormente, esquivarlo todo con ●, pero no resulta nada fácil ponerlo en práctica...





↘ ENEMIGO 27: DESPAIR EMBOIDED

Puedes hacerlo fácil o difícil. Fácil, si utilizas el modo demoniaco todo el tiempo, combinado con las Ametralladoras cuando estés en modo Normal. Difícil, si intentas alcanzar una buena puntuación con tu estilo de lucha, porque te ensartará cada dos por tres y consumirá tu vida. Puede desaparecer y aparecer en otro lugar rápidamente. No te fíes cuando le veas reaparecer "lejos", porque nunca reaparece a una distancia desde la que no pueda alcanzarte. Lo mejor es que no pares de alejarte de donde esté, disparando con las Ametralladoras en modo Normal. Cuando uno de sus combos le deje debajo de donde vayas a caer tras un salto, y veas que no tienes escapatoria, activa el modo demoníaco y asestale combos físicos. Aléjate nada más recuperar tu aspecto normal y sigue saltando, con las Ametralladoras, hasta que llenes tu nivel de magia de nuevo.



■ HABITACIONES SECRETAS

Al igual que en el primer *Devil May Cry*, en éste encontrarás **habitaciones secretas** en ciertos lugares de cada nivel. Podrás entrar en estas habitaciones **pulsando** ● ante las puertas o paredes en que estén ocultas. Estas áreas secretas te obligarán a luchar contra grupos de enemigos de lo más variopintos, cada vez más complicados de eliminar (aunque nunca tanto como un jefe, no temas).



Hay 20 habitaciones secretas en total, en la aventura de Dante (siempre en las mismas localizaciones); **pero 60 niveles de dificultad distintos.** Esto quiere decir que la primera vez que entres en una habitación secreta, cualquiera, se contará como el nivel uno; la segunda, como nivel 2; la tercera, como nivel 3, y así sucesivamente hasta completar los 20 niveles de dificultad de las 20 habitaciones secretas de una partida. **Una vez que hayas completado los 20 niveles de una partida, no podrás volver a ellos.** Para poder volver a entrar en estos, y continuar con el ascenso de niveles de dificultad, tendrás que comenzar una partida nueva en otro nivel de dificultad. O sea, que al entrar en la primera habitación secreta del nivel de dificultad y la partida anteriores, en el mismo lugar, en realidad estarás accediendo al nivel de dificultad 21; con la segunda habitación secreta, al nivel 22, etc.

Si te has dejado alguna habitación secreta en la partida anterior, y siempre que hayas acabado el juego al menos una vez, podrás seleccionar el nivel que te has dejado para superar el nivel de dificultad que te falta.

Una vez que hayas completado los 20 niveles en el modo "Normal", los 20 niveles en el modo "Hard" y los 20 niveles del modo "Devil Must Die", habrás completado los 60 niveles de dificultad de las 20 habitaciones secretas de Dante y no podrás volver a ninguna de ellas.



Misión 1
- **En la puerta grande que verás al final de la calle**, después del primer encuentro con las Puias
- **Después de las Puias**, continúa calle abajo. Salta el arco que obstruye la calle y encárate a la puerta cerrada, por el otro lado, bajo el arco. Pulsa ● para entrar.

Misión 2
- **En una de las cajas** que encontrarás tras la **puerta B**.
- **En la caja** que hay junto a la lámpara, en la **puerta I**.

Misión 3
- **En la acera de la derecha** de la calle, donde luchas contra el diabólico Goatling.

Misión 4
- **En la segunda puerta** que verás a la izquierda, justo al principio de la calle.
- **Junto a la fuente de Orbes Rojos**, al final de la calle.

Misión 5
- **Al salir del primer túnel**, sube a la pasarela que rodea el primer escenario. Es la puerta que verás justo a la derecha de la carretera cortada.
- **En la segunda zona**, en la pasarela de la derecha, antes de llegar al puente.
- **En una puerta cercana** al primer Tanque Infectado.

Misión 7
- **Cruza la piscina de lava** y recorre la pasarela que la rodea por el otro lado, hasta el final.
- **Después de coger el ascensor** la segunda vez, llegarás a una sala con tres puertas: las de los lados tienen escalones en la entrada. La sala secreta está en la puerta de la izquierda.

Misión 10
- **En la antorcha** superior derecha.

Misión 11
- **En la pared con el dibujo del ojo**, al principio del nivel.
- **En la puerta de la plataforma** más grande, en la sala de las columnas rojas.

Misión 12
- **La puerta con grabados** delante de la que comienzas el nivel.
- **Al final del pasillo de sarcófagos**, en el último sarcófago que verás a la izquierda.

Misión 14
- **La encontrarás en una de las puertas grandes** del principio del nivel, muy cerca de la **Estatua del Tiempo**.

Misión 16
- **En la puerta que hay bajo** el primer **Sacrilege**.
- **Después de luchar contra el jefe**, sube a la silla que hay junto a la mesa central.





LOCALIZACIÓN DE LOS TROZOS DE ORBE AZUL

Misión 1
- Hay un trozo de Orbe **en lo alto del arco** que hay después de saltar el primer muro, al principio del juego.
- **En el canal** que hay junto a la **Estatua del Tiempo**.

Misión 2
- Un fragmento **dentro de la segunda trampa** en el suelo.
- Encontrarás otro fragmento **tras la puerta F**.

Misión 3
- Un fragmento **en el balcón que hay detrás de las columnas**, al final de la calle.

Misión 4
- **Un Orbe entero en la pared de roca**, bajando por la calle que hay al principio.
- Un fragmento **después de romper la puerta obstruida**, en lo más alto de la pared de roca.

Misión 5
- Un fragmento **encima de la carretera elevada** en la que te encuentras con uno de los Tanques Infectados.
- **Un Orbe entero en un pequeño ascensor**, en la cara derecha de uno de los rascacielos por los que pasarás.

Misión 7
- Hay un **Orbe entero** después de pararse el tren, **en la columna más alta** de la habitación.

Misión 9
- **Después de activar las tres lámparas** para desbloquear la puerta. Ve hasta la puerta, pero en lugar de entrar, realiza un salto doble hacia el sur y activa en lo más alto el modo demoníaco para planear volando en esa dirección. Verás el trozo de Orbe **sobre una tubería**.

Misión 10
- Un fragmento **en el pasillo de la derecha** paralelo a la entrada.

Misión 11
- Hay un **Orbe Azul entero** encima de la sala donde se encuentra la espada Mercilles.

Misión 15
- Cerca de la puerta que da acceso al escenario de la pelea con Phantom, **veras una lámpara en el aire y el trozo de Orbe justo a la izquierda**.

Misión 16
- Un **Orbe entero** en el piso **donde encuentras el primer Sacrilege**.

Habitaciones secretas
- **Obtendrás un trozo de Orbe Azul al superar los siguientes niveles de habitaciones secretas** (el nivel se indica en cada caso antes de comenzar la pelea): **2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20.**

CORAZONES DEMONIACOS

ELECTRO HEART: Ya cuentas con él **al comienzo del juego**.
AERIAL HEART: En la **Misión 2**, después del jefe.
QUICK HEART: En la **Misión 4**, entra en el edificio del fondo y sube a la habitación contigua.
OFFENSE HEART: En la **Misión 5**, detrás del camión ardiendo.
FLAME HEART: En la **Misión 7**, justo dentro del hueco de la escalera en espiral.
HEALING HEART: En la **Misión 11**, antes del jefe. Para conseguirlo deberás destruir los tres sarcófagos a la vez y correr por el pasillo antes de que vuelva a aparecer la barrera mágica.
CHRONO HEART: En la **Misión 15**, en el escenario en el que encuentras el ojo en el suelo.
FROST HEART: En la **Misión 16**, coloca el último Sacrilege en la puerta y aparecerá un trozo nuevo de mapa en el menú, arriba a la derecha. Está allí.



LOS "JUGUETITOS" DE DANTE

HANDGUNS (Pistolas): Cuentas con ellas **desde el principio del juego**. Se llaman **Ibony** y **Evory**, pero ya las conoces del juego anterior, ¿no?
REBELLION (Espada): Una Espada corrientita, también **la tienes desde el principio**. ¿Qué pasaría al final con la mítica Sparda? ¿Tal vez Dante la donó a un museo?
SHOTGUN (Escopeta): Está **en la Misión 4**, junto a la motocicleta, **después de luchar contra Jokatgulm**. Ideal para disparar a bocajarro a enemigos no demasiado rápidos.
VENDETTA (Espada): En la **Misión 7**, salta a la **cornisa más baja** que encontrarás justo **en medio de la piscina de fuego**.
MISSILE LAUNCHER (Lanzamisiles): En la **Misión 9**, **dentro del avión**. El mejor arma para cualquier jefe, si éste no es tan rápido atacándote como para dejarte usarlo (durante los saltos, te permite disparar una pistola con la otra mano).
MERCILESS (Espada): En la **Misión 11**, en el **pasillo secreto** sobre la trampa de pinchos, a la derecha.
SUBMACHINE GUNS (Ametralladoras): En la **Misión 11**, utiliza las plataformas que desaparecen para alcanzar un **pasillo secreto** en lo más alto de la sala. Si no las recoges aquí, las encontrarás **también en la Misión 16**, cerca de la habitación con la Estatua del Tiempo, **después de coger el primer Sacrilege**.



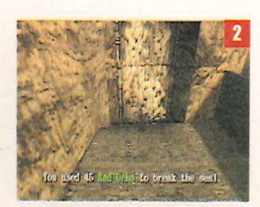
NIVELES DE LUCIA

MISIÓN 1

Explora en busca de **Orbes Rojos**. **Necesitas recoger 45** para abrir la puerta del final, bloqueada por un hechizo. **Rompe las chimeneas** de los tejados para conseguir algunos **(1)**. Cuando tengas todos, ve a la puerta y **pulsa ● para "invertir" tus Orbes** y pasar **(2)**. Ve a la entrada del patio que hay cerca. Te atacarán varios Agonofinis. Acaba con ellos y sal por el **muro más bajo**, el que tiene un **Orbe Amarillo** encima **(3)**. Enfrente verás un **canal de agua**. Déjate caer allí y ve hasta la **verja** baja del fondo. Pulsa ● allí para entrar en la **primera habitación secreta**.

Continúa por el único camino hasta la **Estatua del Tiempo**. →







Muy cerca hallarás un **fragmento de Orbe Azul**. Continúa por los **tejados** para recoger algunos **Orbes Rojos** y explora la calle, tendrás que vértelas con algunas Puias y Agonofinis. Al final de la calle, **salta sobre el muro** y continúa. Tras cruzar el puente verás un vídeo. Acaba con los dos Savage Golem y prosigue. Si has jugado con el disco de Dante, verás que estás haciendo el mismo camino que él, pero al revés. Sube a la pared y **salta sobre la cabeza de piedra** para encontrar un **trozo de Orbe Azul (4)**. Sube hasta la plaza de la iglesia. A un lado de la subida verás una **torreta**, donde puedes entrar para dar con algunos **Orbes Rojos** más **(5)**. En la plaza, no entres aún por la puerta del campanario si no quieres salir del nivel. Explora un poco **rompiendo las estatuas** para conseguir más **Orbes Rojos** y ve a la izquierda. Intenta entrar en la cara de la pared para dar con la **segunda habitación secreta**. Entra por la puerta del campanario, porque ahora sí que no te queda nada que hacer aquí.


4


5

MISIÓN 2


1


2


3

Sube por las escaleras hasta la esfera que hay junto a las dos estatuas. Al golpearla para encenderla, **las dos estatuas cobraran vida**. Son un par de Goatlings. En cuanto hayas acabado con ellos, dirígete al **altar** que hay abajo y toma el **Aerial Heart (1)**. También aparecerán unos cuantos Agonofinis entonces, pero no serán ningún problema para ti, ¿verdad? Una vez que no tengas enemigos, colócate en la **fuente de energía verde** que hay a un lado para **rellenar tu barra de energía demoniaca** si te hace falta.

Transfórmate en demonia (utilizando L1) **y, con ayuda del Aerial Heart, sube a la cornisa** más alta del escenario, donde hay un par de **Orbes Rojos**, para alcanzar el siguiente piso **(2)**.

Comienza a subir las escaleras que hay allí. En el primer piso verás una cornisa con una estatua y un **fragmento de Orbe Azul (3)**. **Rompe la estatua** para recoger los **Dardos (4)** y toma el fragmento antes de continuar, subiendo por los tramos de escalera rota hasta la plataforma redonda de la parte más alta.



4


5

Por el camino te toparás con una fuente de Orbes Rojos (5). Verás una **esfera mágica** en la parte más alta del escenario, a la que no llegarás simplemente saltando. **Activa entonces el modo demoníaco** para volar hasta ella y atizarle combos hasta **activarla** (puedes rellenar tu nivel de magia gracias a la **fuente** que hay en el centro). Una vez activada la esfera, además de aparecer unas cuantas Puias, **bajará una plataforma** más arriba, por la que podrás continuar.


6

Compra lo que creas que necesitas en la **Estatua del Tiempo** y sal por las escaleras. **Rompe las estatuas de piedra** y verás en una secuencia a tu primer jefe de nivel. **(Cuadro Enemigo 1).**

Cuando le hayas vencido, entra en la sala de la que ha salido antes para recoger la **Arcana Spada** y un **fragmento de Orbe Azul (6)**. Sal por la puerta que se abrirá entonces. Por fin habrás llegado a la **parte más alta del campanario**. Recorre la zona para encontrar algunos **Orbes Rojos** más y después salta por el lado en el que se ven un par de **Orbes Rojos** en el aire, indicándote el camino, para finalizar el nivel.

ENEMIGO 1: TARTARUSSIAN

Éste es Tartarussian, un gigante de dos cabezas armado con dos bolas de acero atadas a sus brazos con cadenas. Muy retro, ¿verdad? Aunque parece una indumentaria algo pesada, la suya. Debe resultar incómodo ir con esa pinta por la calle... Manténte alejado de él siempre que lance sus bolas, aprovechando ese momento para lanzarle dagas, mientras las recoge para lanzártelas de nuevo. Cuando Tartarussian eche a andar, acércate por su espalda y hazle unos cuantos combos para restarle una cantidad de vida más notoria. ¡Pero no te coloques delante de él, o te atizará con una de las bolas! Ésta es la táctica, ya ves que no muy complicada. Dale su merecido...



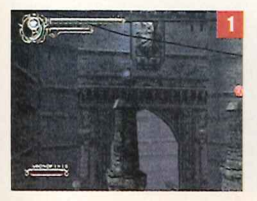
MISIÓN 3

Avanza por la calle. Antes de girar, verás una **zona con columnas** y **Orbes Rojos** sobre ellas **(1)**. Continúa hasta ver el vídeo en el que se cortará la calle. Lucha con el Goatling. Usa la **Estatua del Tiempo** y **entra por la puerta de madera**, que da a la estación de tren. En el suelo verás la **espada Klyamor**. Sal de la estación y atraviesa la **puerta con grabados** que hay a un lado para acceder a otra calle. Avanza, toma los **Orbes Rojos** y busca un **Orbe Azul** en las cornisas **(2)**.

Continúa bajando. Te atacarán unas Msiras antes de llegar a la puerta obstruida que corta la calle. Rompe las tablas que la obstruyen con un par de combos y sigue por el otro lado. Verás **Orbes Rojos** en las cornisas de la pared de roca de la izquierda, además de un **fragmento de Orbe Azul** en lo más alto de la pared. Avanza hasta el final de la calle y entra en el edificio del fondo, ignorando el puerto.

En el interior del edificio, acaba con los Agonofinis para desbloquear la puerta de la parte superior. Allí está el **Healing Heart**. Tómalo, baja, **encárate al escudo amarillo** que hay en la escalera, y pulsa ● para entrar en la **primera habitación secreta** del nivel. Ve afuera y **baja al puerto**. Verás un **arco** que da acceso a otra zona, pero antes de entrar, ve al final del puerto para encontrar una **fuente de Orbes Rojos (3)**. Ahora sí, **cruza el puente**. Si entras por la puerta, te toparás con el jefe, pero aún te queda por encontrar una habitación secreta. Sube por las escaleras de la izquierda: encima de la puerta está la **segunda habitación secreta** del nivel. Entra por la puerta que te queda para pelear con Jokatgulm **(Cuadro Enemigo 9 en la Misión 4 de Dante).**

Acaba con él y sal por la puerta que se abrirá a la izquierda.


1


2


3

MISIÓN 4

Salta al túnel. Si lo haces por el extremo, verás un **fragmento de Orbe Azul (1)**. Abajo, acaba con seis o siete Infestants. **(Cuadro Enemigo 2).**

Ahora, coge el Offence Heart que hay **sobre un altar** en la pared (2). **Sal del túnel** y avanza para ver cómo se bloquea la calle. Tendrás que luchar contra varias Puias y **Oranguerra, con el que ya se enfrentó Dante en la Misión 3**. Entra en el túnel y camina hasta el centro de la calle. Te las verás ahora con un Infested Tank. **(Cuadro Enemigo 13 en la Misión 5 de Dante).**

↘ENEMIGO 2: INFESTANT

Lo más importante que tienes que recordar cuando te enfrentes a estas criaturas es que no debes acertarte a ellas. Si lo haces, te darán un abrazo mortal y te envenenarán durante un buen rato. Acaba con ellas disparándoles desde bien lejos, y no te pasará nada. O al menos, no mucho...







MISIÓN 5

Ya **has estado aquí con Dante,** en la Misión 5, **Algunas puertas están cerradas** porque la corriente eléctrica está cortada.

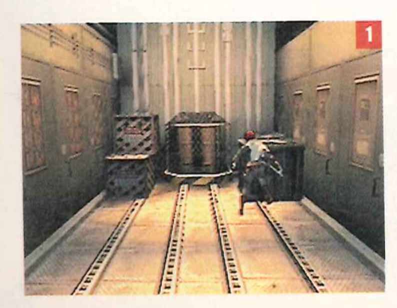
Baja al centro del escenario para aniquilar a algunos monstruos y busca las **escaleras** para acceder a una puerta abierta en el piso más alto. Recorre el pasillo y sal por la puerta del fondo, hasta el **hangar** del avión. Acaba con las Puias y Agonofinis si quieres, y **entra en el avión.** Allí, en una caja, encontrarás las Cranky Bombs (1). Resultan muy útiles para enemigos grandes y lentos, si no son voladores. Usarlas bien no es nada fácil, así que practica.

En cualquier caso, sal del avión y entra en la pequeña habitación que verás en una esquina del hangar. Allí, **golpea la esfera para restaurar la electricidad** de las puertas. Vuelve por donde has venido hasta la puerta que viste cerrada al principio del nivel, que ahora encontrarás abierta, y entra por allí. En ese momento verás una **secuencia de vídeo** y recibirás el Evil Heart.

Baja a continuación por las escaleras para acabar con algunos monstruos o sigue avanzando por la **pasarela** hasta llegar a la puerta del final. Encontrarás un **fragmento de Orbe Azul** entre los depósitos y un Orbe Amarillo **encima de una tubería** (2), a la izquierda de la entrada.

En el interior del edificio verás una esfera, al principio de una escalera en espiral. **Golpea la esfera** para quitar el escudo de protección mágica y poder recoger después el Flame Heart, del mismo modo que lo hiciste cuando jugabas con Dante. Entonces, **baja por la escalera** hasta el final, **ignorando la puerta verde,** que es la salida. Entra en el **hueco de la escalera**, donde verás una fuente de Orbes Rojos, y vuela hasta la parte más alta del escenario para coger el Flame Heart (3). Regresa y entra por la puerta que dejaste antes, para salir al escenario siguiente.

Baja hasta la piscina del centro de la sala, ahora vacía. Usa si te hace falta la Estatua del Tiempo para comprar alguna cosilla, y cuando estés listo, **salta a la pequeña cornisa** que hay en el centro de la piscina y entra en la sala. Busca el **ventilador** que hay a un lado y **coloca el Evil Heart para convertirlo en un Electro Heart** (4). Al hacerlo, se habrá abierto también una puerta en esta misma sala. Sigue por allí. **Sube por las vías hasta la zona** del ascensor, acaba con los Blood Goats y, antes de subir al ascensor, **salta sobre las vigas** para encontrar algunos Orbes Rojos (5). Si **rompes las cajas,** obtendrás más. Monta en el **ascensor** y acaba con los Flambats durante el viaje. Arriba, verás tres puertas. Entra por la derecha para encontrar la habitación secreta del nivel. Después, sal del nivel por la puerta central.













MISIÓN 6

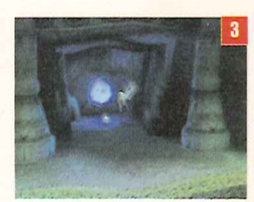
Después de la secuencia de vídeo, **Arius te enviará derechita a algún lugar perdido del Inframundo** para que mueras a manos de unos cuantos Golems y Demonochorus. Y como éstos son fáciles de finiquitar, te toparás con una sorpresita: Noctpteran. **(Cuadro Enemigo 19 en la Misión 10 de Dante).**

Después del vídeo, gírate y recoge el **fragmento de Orbe Azul** y los Orbes Rojos (1) que hay a tu espalda. **Vuelve al puente y transfórmate** para alcanzar volando la cornisa que hay un poco más allá, con un **gran agujero** (2). Busca allí la habitación secreta. Después, **lánzate al agua y busca un arco** en una de las paredes (3), aproximadamente bajo la cornisa donde encontraste el fragmento de Orbe Azul. Allí darás también con la Bow Gun, y **podrás usarla para disparar dardos** a los Erupt Gels que verás bajo el agua. **(Cuadro Enemigo 3).**

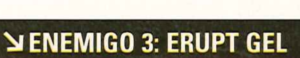
Cuando quieras, **nada hasta las columnas azules** (4) y busca la **entrada a una cueva** entre ellas, para salir del nivel.





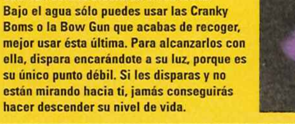






↘ENEMIGO 3: ERUPT GEL

Estos enemigos son acuáticos, unos peces globo que al morir sueltan un gas venenoso y pequeñas espinas que te persiguen durante un rato (que también sueltan gas venenoso al desaparecer cerca de ti). No son demasiado peligrosos, ya que no te atacan. Tan sólo te afectarán si les tocas. Bajo el agua sólo puedes usar las Cranky Boms o la Bow Gun que acabas de recoger, mejor usar ésta última. Para alcanzarlos con ella, dispara encarándote a su luz, porque es su único punto débil. Si les disparas y no están mirando hacia ti, jamás conseguirás hacer descender su nivel de vida.



MISIÓN 7

Explora los recovecos del túnel para encontrar un **Orbe Azul** y **algunos Rojos (1)**. Nada hacia el **agujero** del techo y sube por el túnel hasta la superficie. Avanza y sal por la puerta del fondo. Salta al suelo. Verás un **altar** y una puerta a cada lado. Recoge del altar el **Aqua Heart**, lo que hará aparecer a unos cuantos Auromancers. Acaba con ellos, pero antes de salir por la puerta derecha, **sube a las cornisas** que hay encima. Una de ellas esconde la **habitación secreta** de este nivel, y la otra, un recoveco con varias **vasijas llenas de Orbes Rojos (2)**. Si lo has explorado todo, sal por la derecha y déjate caer por el agujero del final.

La corriente es muy fuerte aquí, así que sólo podrás subir por el túnel que hay arriba. Hazlo para llegar a la siguiente habitación, con **seis esferas alrededor de una columna que debes encender**. Pero antes de dedicarte a eso, tendrás que vértelas con unos cuantos Sargassos, que intentarán impedírtelo **(Cuadro Enemigo 5)**.

ENEMIGO 4: TATEOBESU

Hace ondas en el agua, con las que sabrás dónde está. Su cola se vuelve eléctrica a veces, cuidado. Dispárale cuando se materialice y huye el resto del tiempo. A veces también podrás herirle también mientras se hace invisible, pero es peligroso. Evita sus embestidas y mordiscos subiendo y bajando en el agua, pero ¡nunca dejes de disparar! ¿No te parece una forma muy innovadora de pescar, la de Lucía?



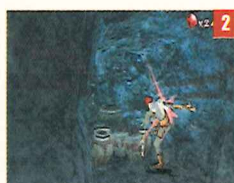
Cuando hayas activado todas las esferas, aparecerán unos escalones para que puedas subir a lo más alto de la columna, donde encontrarás otra **esfera que golpear (3)**. Dale una buena tunda para conseguir cerrar la habitación anterior. Después, vuelve allí y entra por el **agujero** que hallarás en el suelo. Abajo del todo está la **puerta que conduce al jefe de este nivel**, y también hay una **Estatua del Tiempo**, por si te hace falta algo **(3)**. **(Cuadro Enemigo 4)**.

Una vez que hayas finiquitado a Tateobesu, dirígete hacia el nuevo agujero que hallarás en el suelo y métete por él para conseguir salir de este nivel.

ENEMIGO 5: SARGASSOS

Estas calaveras ya aparecían en el primer juego. Las encontrarás tanto en niveles subacuáticos como en tierra firme, y son capaces de lanzarte bombas o acercarse a ti embistiéndote y mordisqueándote. No te acerques mucho a ellas si puedes evitarlo, aunque con la escasa vida que tienen, es tentador darles un buen sablazo de vez en cuando, ¿verdad?...







MISIÓN 8

Busca entre las ruinas de la parte inferior un **Orbe Amarillo (1)** e **inspecciona los arcos** de la izquierda en busca de la **habitación secreta**. Sigue hasta una zona seca. En la parte más alta verás un **ojo grabado en la pared**. Acércate y pulsa ●. Detrás de la columna del ojo hay un **fragmento de Orbe Azul**. El ojo comenzará a lanzar bolas de fuego. Colócate enfrente de él y **golpea tres bolas** con tu espada para que reboten contra el ojo. Cuando hayas "bateado" las bolas el ojo será destruido. **La sala se inundará de agua**. Acaba con los Erupt Gels y sal por el agujero superior.









Verás una fuente de Orbes Rojos y un corredor. Ve por el pasillo y salta al **agujero**. Cruza un par de salas inundadas más, hasta llegar a una con dos **columnas y un agujero** en el techo, al fondo, además de un agujero entre ellas. Varios Blades y Erupt Gels te atacarán. **(Cuadro Enemigo 6)**.

Si vas por el agujero del suelo y recorres el nuevo túnel, encontrarás varios **Orbes Rojos** y **Verdes**, además de un **fragmento de Orbe Azul (2)**. Vuelve a la sala principal y sube por el agujero del techo para continuar. Alcanza la superficie y cruza la puerta. Saldrás a una sala con el **suelo de baldosines, antorchas en la pared**... ¿te suena? Salta a la **cornisa con el grabado azul** y pulsa ● para leer la leyenda. Baja y colócate en el centro de la sala.

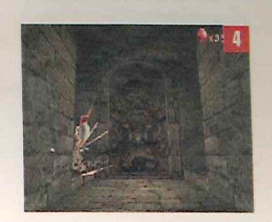
Activa ocho esferas, tomándote tu tiempo. Unos escalones se alzarán para que puedas alcanzar la puerta de la parte de arriba.

En el nuevo pasillo, después de acabar con las Gbusmiras, verás **tres esferas** más. Rompe las tres a la vez para que el escudo que protege el Quick Heart se desvanezca. **Bastará con que golpees las mismas veces cada esfera**, de forma que cuando se activen lo hagan casi a la vez. Corre al altar para recoger el **Quick Heart (3)**. Usa la **Estatua del Tiempo** y sal por la puerta del fondo, **rompiendo los sarcófagos** para conseguir algunos **Orbes Rojos** más **(4)**. Detrás de la puerta siguiente te espera Plutonian. Cuando acabes con él, acércate al pedestal **(Cuadro Enemigo 21 en la Misión 12 de Dante)**.

ENEMIGO 6: BLADE

Otro enemigo nacido en el primer juego. Los Blades son unos lagartos acuáticos bastante molestos. Aunque la verdad es que, si les disparas a tiempo, antes de que puedan acercarse lo suficiente, no resultan tan peligrosos. Algunos te escupirán veneno, pero eso tampoco te causará daños graves. Usa la Bow Gun en cuanto veas aparecer sus barras de vida en pantalla, porque aunque tú aún no les veas, Lucía sí lo hace. No deberían causarte ningún problema.





MISIÓN 9

Durante esta misión sólo tendrás que luchar contra Arius, algo bastante sencillo a estas alturas, ¿no te parece? **(1)** Utiliza los diferentes combos con los que cuenta Lucia para atacarle e **ignora a las Gbusmiras**, ya que lo único que harán será distraerte y quitarte vida. Sólo **debes tener cuidado con los escudos negros que invoca Arius (2)**, porque puedes quedar atrapado en ellos y perder porciones importantes de vida que serían fatales.

Si tienes alguna duda sobre algo, consulta el cuadro "Enemigo 22" en la Misión 13 de Dante.





MISIÓN 10

Hay **cuatro esferas que debes activar** con golpes para abrir la puerta del jefe de nivel. Avanza y verás la **primera esfera** en el suelo, frente a la columna con el **Orbe Rojo**. Al acercarte, te asaltarán un par de Abyss Goats. Cuando te hayas librado de ellos, busca la puerta que hay en el edificio de al lado, porque se trata de la entrada a la **habitación secreta**.

Continúa por la calle o por los tejados para coger **Orbes Rojos**. En uno de los tejados hay una **fuente de Orbes Rojos (1)**. La **segunda esfera** está oculta en una esquina del escenario a la izquierda. Muy cerca hay un **Orbe Amarillo**. Al lado hay un edificio con una pared más baja a la que puedes saltar (hay un **Orbe Rojo** delante, indicándote dónde está la entrada). Más allá de ese muro hay un **Orbe Azul**, en una esquina.

Sigue por la calle, baja por el callejón y dobla la primera esquina a la izquierda par encontrar la **tercera esfera**. Continúa hasta dar con una **pared verdosa**, donde están las **Zambak**, un **arma nueva** **para Lucia (2)**. Cuidado con los Savage Golems y los Demonochorus.

Mira el mapa y sube hasta la **cuarta esfera**, en un callejón cerca de la **Estatua del Tiempo**. Sube a las cornisas para coger **Orbes Rojos**. **Golpea la esfera** y elimina a los Auromancers antes de ir por la puerta del fondo. En el centro del escenario **verás un ojo**. Golpéale para que aparezca Phantom y lucha con él **(Cuadro Enemigo 23 en la Misión 14 de Dante).**

- Lámparas
- Orbe Azul
- Orbes Rojos
- Ojo / Phantom / Chrono Heart
- Estatua del tiempo
- Orbe Amarillo
- Zanbak
- Habitación secreta



1



2

MISIÓN 11

En esta ocasión, la misión **es exactamente igual que la Misión 15 que jugaste con nuestro buen amigo Dante.** Para empezar, **golpea el ojo** y dará comienzo la **cuenta atrás;** ahora busca el **montón de tela de araña** que hay en el suelo para conseguir hacerte con el **Chrono Heart**.

MISIÓN 12

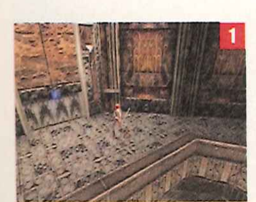
Intenta entrar en el **ascensor**. Verás que éste **se bloquea** y aparecen nada menos que seis Blood Goats. Acaba con ellos para desbloquearlo y **úsalo para subir** al escenario siguiente.

Durante la subida, aprovecha para hacer varios "Showtimes" con tus mejores combos y la ayuda de los Agonofonis. Arriba, ve al final del pasillo y rompe la vasija que verás (puedes romperlas todas para conseguir **Orbes Rojos**). Detrás está la **última habitación secreta (3)**. Recorre el único camino y usa la **Estatua del Tiempo** cercana al ascensor. Llegarás a la última sala. Lucha contra varios Jomothumsiras para conseguir el **primer Sacrilege**. Colócalo en la puerta y **observa el mapa** en el menú del juego: **se habrá abierto una nueva zona** abajo y a la izquierda. Ve allí. Llegarás a una sala enorme con dos pisos: arriba verás el **segundo Sacrilege**. **Evita las bolas de energía** o irás a parar a algún lugar perdido del Inframundo y tendrías que vértelas con varios Savage Golems y Jomothumsiras.

Sube hasta el Sacrilege y tómalo. Pero antes de volver abajo, recorre el piso para encontrar un **Orbe Azul (1)**. Si ya lo tienes, **ve a colocar el segundo Sacrilege en la puerta**. Alcanza la nueva zona que se ha abierto en la zona sur del mapa para ver un vídeo. Lucia será trasladada a otra dimensión, donde lucharás contra Trismagia **(Cuadro Enemigo 24 en la Misión 16 de Dante).**

Cuando regreses a la habitación, sal por la puerta por la que has entrado. Vuelve a entrar y acaba con los Demonochorus y los Abyss Goats. Después, **recoge el tercer Sacrilege** del suelo y ve a colocarlo en la puerta **(2)**. Ya podrás acceder a la **última parte del mapa** que se habrá abierto, pero no encontrarás más que una **esfera**. Al **activarla con varios golpes**, despertarán cuatro Abyss Goats. Líbrate de ellos como ya sabes y regresa a la sala en la que has conseguido el **último Sacrilege**. Una vez que lo hayas hecho, monta en el **ascensor**.

Aparecerán Jomothumsiras y Abyss Goats **(3)**. **Sal del ascensor en cuanto se pare.** Atraviesa el corredor para ir a la **puerta** del fondo. Avanza para ver otro vídeo y terminar el nivel.



1



2



3

MISIÓN 13

Suponemos que a estas alturas del juego, sobre todo si jugaste con Dante en primer lugar y después con Lucía, ya te habrá quedado claro quien es el malo. ¿A qué esperas para ir a su encuentro y darle una paliza? **(Cuadro Enemigo 7 y Cuadro Enemigo 8).**

↘ ENEMIGO 7: POSSESSED ARIUS

Probablemente ésta es la pelea más pesada de todo el juego, porque la forma de tener éxito contra Arius aquí es dispararle cuchillos desde lejos, y eso apenas le resta vida. Aléjate tanto como puedas, salta sin parar y no dejes de lanzarle dagas. Cuando se acerque, corre hasta el nuevo punto más alejado de él que encuentres, y continúa con el mismo procedimiento.

Como en el caso de Dante en su batalla final contra Despair Emboiled, cuando veas que al aterrizar después de un salto vas a acabar junto a Arius, activa el modo demoníaco y dale unos cuantos golpes físicos. Pero no te excedas, porque en cuanto recuperes tu aspecto normal, Lucia parecerá un aperitivo para este tipejo...

Ya sabemos que es una forma muy lenta de acabar con él, esa de lanzarle dagas, pero también es la más segura. No obstante, si te crees un jugador excepcional y bla, bla, bla, puedes intentarlo con minas, apuntando bien. Le restan algo más de vida, aunque la distancia a la que tienes que colocarte para lanzárselas es muy corta, y antes o después te alcanzará con sus tentáculos. Tú mismo. En cualquier caso, recuerda reservar energías para el combate siguiente, porque la cosa no acaba aquí...





↘ ENEMIGO 8: ARIUS ARGOSAX

El procedimiento para conseguir derrotarle en esta ocasión es bastante más simple: mantenerse lejos. Dagas y más dagas desde la mayor distancia que puedas colocarte. Argosax se acercará a ti caminando por las paredes, hasta que estés al alcance de su enorme... ¿cola? ¿Tentáculo? ¿Brazo infectado? Lo que sea. La cuestión es que, cuando Arius Argosax pueda alcanzarte, lo que necesitarás será pasar por debajo de él y alejarte tanto como puedas por el otro lado del acantilado. Una vez que estés lejos de nuevo, repite el mismo procedimiento, es decir, dispararle desde lejos hasta que se acerque tanto como para poder alcanzarte otra vez y volver a empezar.

Pero no te hemos dicho lo más importante... Y es que pasar por debajo del monstruo en cuestión no es nada sencillo. Hacerlo mientras está "distraído" escupiéndote veneno o mientras intenta atizarte con su cola no es nada fácil. Casi siempre te engullirá, y tendrás que pulsar repetidamente los botones del mando para poder escapar de él, perdiendo de esta forma una porción considerable de tu nivel de vida. Así pues, lo mejor es que, cuando Argosax esté cerca, actives el modo demoníaco de Lucia equipándote con el Quick Heart y pases por debajo corriendo.

Reservando el modo demoníaco para correr por debajo de él y disparándole en modo normal desde lejos no deberías tener ningún problema con este bichejo. Y entonces sí, habrás terminado el juego, por fin, con los dos personajes. Pero no te preocupes, que todavía quedan algunos entretenimientos con los que distraerse una vez que el juego ha terminado.



HABITACIONES SECRETAS

El sistema **es igual en el caso de Lucia que en el de Dante,** aunque con Lucía, las habitaciones secretas son solo 10.

Misión 1
- **En la reja pequeña** del primer canal, tras la primera pelea con los Agonofinis en el patio.
- A la izquierda de la **entrada al campanario.**

Misión 3
- **En el escudo de la escalera,** dentro del edificio del puerto.
- **Sobre la puerta** que lleva hasta Jokatgulm.

Misión 5
- En la puerta que hay **a la derecha de la salida del nivel.**

Misión 6
- **En la cueva,** en una cornisa alejada, a la derecha del Orbe Azul.

Misión 7
- En una cornisa, **encima del altar** donde está el Aqua Heart.

Misión 8
- En uno de los arcos de la pared que hay **al principio del nivel.**

Misión 10
- La encontrarás en una puerta **cercana a la primera esfera** que debes golpear.

Misión 12
- Podrás entrar en la última habitación secreta **al final del pasillo en el que te deja el ascensor**, detrás de una vasija.





LOCALIZACIÓN DE LOS TROZOS DE ORBE AZUL

Misión 1
- **Cerca de la Estatua del Tiempo.**
- **Sobre la cabeza de piedra,** en la pared de roca del final, antes de alcanzar el campanario.

Misión 2
- Un fragmento encima de **donde están los Dardos.**
- Un fragmento **junto a la espada Arcana Spada.**

Misión 3
- **Un Orbe entero en las cornisas de la calle,** a las que llegas tras atravesar la puerta de grabados.
- **En la pared de roca** que hay antes de llegar al puerto.

Misión 5
- Un fragmento **entre los tanques** de la segunda zona.

Misión 6
- Detrás de ti, **una vez acaba la secuencia,** hay un fragmento.

Misión 7
- Un **Orbe entero en un recoveco del pasillo subacuático** en el que comienzas.

Misión 8
- Un fragmento **detrás de la columna del ojo.**
- Un fragmento **en el túnel** bajo la sala de las columnas.

Misión 10
- Un **Orbe entero en el edificio con la pared más baja** de la parte noroeste del mapa.

Misión 12
- Un **Orbe entero** en el piso **donde está el segundo Sacrilege.**

Habitaciones secretas
- Encontrarás un trozo de Orbe **en cada una de las 10 primeras habitaciones secretas** de Lucia.

CORAZONES DEMONIACOS

FROST HEART: Lo tienes **desde el comienzo del juego.**
AERIAL HEART: En la **Misión 2,** dentro del campanario.
HEALING HEART: En la **Misión 3,** en la sala superior del edificio que hay en el puerto.
OFFENSE HEART: En la **Misión 4,** al acabar con los seis Infestants.
FLAME HEART: En la **Misión 5,** sube hasta el principio de las escaleras por el hueco.
ELECTRO/EVIL HEART: En la **Misión 5**: tras restaurar la electricidad, vuelve a la puerta cerrada del principio del nivel.
AQUA HEART: En la **Misión 7,** en la zona seca a la que llegas tras el primer túnel submarino.
QUICK HEART: En la **Misión 8,** en la sala con tres esferas en fila, anterior al jefe.
CHRONO HEART: En la **Misión 11,** oculto entre el montón de telarañas del suelo.





LOS "JUGUETITOS" DE LUCIA

THROWING DAGGERS (Dagas): Cuentas con ellas **desde el comienzo del juego.**
CUTLASSER (Espadas): También la tienes **desde el principio.**
DARTS (Dardos): Los encontrarás en la **Misión 2,** escondidos en una cornisa del primer piso, dentro del campanario.
KLYAMOOR (Espadas): En la **Misión 3,** colocadas en el suelo de la estación.
CRANKY BOMB (Bombas): En la **Misión 5,** dentro del avión.
BOW GUN (Ballesta): En la **Misión 6,** en una cueva subacuática.
ZAMBAK (Cuchillas): En la **Misión 10,** en la parte noreste del mapa.



BLOODY PALACE

Para desbloquear este modo de juego, **completa el juego con ambos personajes al menos una vez.** Tras salvar la partida y elegir un personaje para jugar, podrás seleccionarlo en el menú; como también podrás seleccionar re-jugar el juego normal en el siguiente nivel de dificultad.



Encontrarás en el Bloody Palace nada menos que **9999 niveles de dificultad**, a lo largo de los cuáles deberás vértelas con todo tipo de enemigos y jefes. Cuando acabes el primer nivel del Bloody Palace -son como las habitaciones secretas, básicamente: un escenario cerrado con enemigos que finiquitar-, verás que **aparecen en el suelo tres círculos de luz.** Con el **círculo azul subirás los niveles del Bloody Palace de 1 en 1**; con el **blanco**, los pasarás de **10 en 10**; y con el **verde**, de **100 en 100.**

Asegúrate de empezar a jugar en este modo con un kit de supervivencia completo hasta los topes, lleno de Estrellas Verdes y Rosas, porque de lo contrario, no durarás mucho, créenos...

EXTRAS

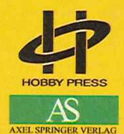
Como siempre, completar un juego reporta ciertas recompensas. Aquí tienes una detallada lista de lo que conseguirás si eres capaz de esforzarte lo suficiente:

Modo Normal:
- Al completar el juego en modo Normal **con Dante, conseguirás el traje vaquero Diesel y la posibilidad de seleccionar cualquier misión en este nivel** de dificultad para volver a jugarla.
- Al completar el juego en modo Normal **con Lucia, conseguirás el traje vaquero Diesel y la posibilidad de seleccionar cualquier misión en este nivel** de dificultad para volver a jugarla.
- Al completar el juego en modo Normal **con ambos personajes, se desbloqueará el nivel de dificultad Difícil y el modo de juego Bloody Palace.**

Modo Hard (Difícil):
- Completa el juego en nivel Difícil **con Lucia** para conseguir **otro traje Diesel.**
- Completa el juego en nivel Difícil **con Dante** para **jugar con Trish, la chica del primer juego.**
- Competa el juego en nivel Difícil **con ambos personajes** para desbloquear el **nivel de dificultad "Devil Must Die".**

Modo "Devil Must Die":
- Complétalo **con Dante** para conseguir el **traje del primer juego,** con espada incluida.
- Complétalo **con Lucia** para conseguir **su último traje, el de Secretary** (las guardaespaldas de Arius, ¿recuerdas?).





Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 51